Раскрытая тайна
Боевые возможности

Роберт Дж. Швальб и Мэтт Сёрнетт
Иллюстрация Джейсона А. Энгла

Игра Dungeons & Dragons®— это не какой-то отдельный игровой опыт. Мало того, что игра выдержала несколько изданий, но также появилась в виде компьютерных игр, книг-игр, настольных игр, карточных игр, игр в кости и многих других. Добавьте к этому различные версии игры за каждым конкретным игровым столом, и тогда вы сможете по достоинству оценить богатый выбор возможных стилей игры. Играя, мы получаем свой собственный опыт в D&D®.

Эта статья предлагает новые правила в поддержку различных стилей игр. Представленные здесь возможности охватывают широкий спектр — от классических концепций и элементов из предыдущий редакций, до безумных идей, в корне меняющих ваш игровой опыт.

Цель этих правил — разжечь ваше воображение и показать различные способы игры. Это ваша игра. Выбирайте путь, который доставит наибольшее удовольствие вам и вашим друзьям.

Осечки

Мало какие результаты бросков кости так раздражают, как 1 на к20. Автоматический промах — это потерянная возможность, потраченный ресурс и выживший противник. Часть игроков считает, что такие результаты достаточно плохи сами по себе, но другие утверждают, что «1» ведёт к дополнительному результату, тем более что естественная «20» практически всегда означает критическое попадание.

«1» означает осечку, также как «20» означает критическое попадание. Поскольку каждый бросок кости даёт вам возможность нанести мощный удар, он предоставляет равный шанс того, что вы окажетесь в плохом положении для реагирования на вражеские атаки. Приведённые ниже дополнительные правила представляют различные способы реакции на естественную «1».

У персонажей, полагающихся на ближние и зональные атаки, больше шансов выбросить «1», чем у персонажей, чаще пользующихся рукопашными и дальнобойными атаками против одиночной цели. Несмотря на то, что у волшебника может быть больше шансов совершить осечку, но также у него больше шансов выкинуть критическое попадание.

Простая осечка

Всякий раз, когда вы выкидываете естественную «1» при броске атаки (после совершения всех прочих бросков ближней или зональной атаки), ваш ход оканчивается. Вы предоставляете боевое превосходство до начала вашего следующего хода.

Жетоны осечек

Используя жетоны осечек, вы можете изменять ситуацию. Всякий раз, когда игрок выкидывает естественную «1» при броске атаки, Мастер получает жетон осечки. Всякий раз, когда Мастер выкидывает естественную «1» при броске атаки, группа игроков получает жетон осечки. Когда кто-то выкидывает критическое попадание, другая сторона может потратить жетон осечки на то, чтобы критическое попадание рассматривалось как обычное. Кроме того, всякий, кто выкидывает естественную «1»

TM & © 2013 Wizards of the Coast LLC. Все права защищены.

при броске атаки, может потратить жетон осечки, чтобы перебросить бросок атаки после того, как другая сторона получит жетон осечки.

Случайная осечка

Вся прелесть осечек в их непредсказуемости. Всякий раз, когда вы выкидываете естественную «1» при броске атаки (после совершения всех прочих бросков ближней или зональной атаки), сделайте спасбросок и сравните его результат с таблицей «Случайные осечки».

СЛУЧАЙНЫЕ ОСЕЧКИ

Бросок	Результат
1	Вы ошеломлены до конца вашего след. хода.
2	Вы изумлены до конца вашего след. хода.
3	Вы ослаблены до конца вашего след. хода.
4	Вы обездвижены до конца вашего след. хода.
5	Вы вызываете провоцированную атаку со стороны одного противника.
6	Вы сбиты с ног.
7	Ваш ход оканчивается, и вы предоставляете боевое превосходство до начала вашего следующего хода.
8	Вы предоставляете боевое превосходство до начала вашего следующего хода.
9	Вы замедлены до конца вашего след. хода.
10+	Нет эффекта

Травмы

Несмотря на то, что урон от критического попадания внушителен, это всего лишь урон, и его недостаточно для того, чтобы отбросить цель или заставить ее истекать кровью. Критическое попадание не имеет дополнительных последствий.

Дополнительные правила травм увеличивают эффект критического попадания путем введения состояния, которое мешает цели сражаться и защищаться от последующих атак. Приведенные ниже дополнительные правила расширяют обычные правила критического попадания.

Несмотря на то, что осечки вредны для существ, которые могут совершать несколько бросков атаки каждый раунд, правила травм дают таким существам преимущества.

Простая травма

Всякий раз, когда вы выкидываете критическое попадание, которое делает врага раненым, цель становится травмированной (спасение оканчивает). Пока цель травмирована, она получает штраф -2 к броскам атаки и предоставляет боевое превосходство.

Случайная травма

Для непредсказуемого результата травмы, всякий раз, когда критическое попадание делает цель раненой, раненая цель должна совершить спасбросок и сравнить его результат с таблицей «Случайные травмы». Атакующим считается существо, которое выкинуло критическое попадание.

СЛУЧАЙНЫЕ ТРАВМЫ

Бросок	Результат
1	Цель ошеломлена до конца следующего хода атакующего.
2	Цель изумлена до конца следующего хода атакующего.
3	Цель ослаблена до конца следующего хода атакующего.
4	Цель сбита с ног.
5	Атакующий толкает цель на расстояние до 1к4 клеток.
6	Цель предоставляет боевое превосходство и получает штраф -2 к броскам атаки и спасброскам до конца следующего хода атакующего.
7	Цель предоставляет боевое превосходство и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).
8	Цель предоставляет боевое превосходство и получает штраф -2 к броскам атаки до конца следующего хода атакующего.
9	Цель предоставляет боевое превосходство до конца следующего хода атакующего.
10+	Нет эффекта

Этап группового действия

Когда бой уже начался, сложно закончить его пока одна сторона не прикончит другую. Если вы хотите вступить в переговоры, то рискуете ничего не делать на протяжении раунда. Если вы хотите сбежать, а один союзник решит остаться и сражаться, этого будет достаточно, чтобы втянуть вас обратно в стычку.

Если один персонаж хочет мирно поговорить со злодеем, то все остальные должны прекратить враждебные действия, иначе злодей неправильно вас поймёт. В этом случае, если злодей продолжит сражаться, то все персонажи впустую потратят свой ход или сбросят счёт своих инициатив в большую кучу подготовленных действий.

Если игроки хотят отступить, каждый персонаж должен отступать в соответствии со своим значением инициативы. И в ситуации, когда каждый подготавливает действие для побега к тому моменту, когда подойдёт инициатива последнего персонажа, порядок инициативы может сделать одного персонажа центром атак противника. Если отряд использует эту тактику, и кто-то обездвижен, замедлен или задержан другим способом, весь отряд потеряет раунд в бою, что, скорее всего, будет не очень хорошо.

Сознательные игроки могут помочь избежать подобных проблем путём хорошего общения и внимания к честной игре, но Мастер может использовать или не использовать планы игроков в своих целях. Хороший Мастер может почувствовать, когда история и волнение от игры могут стать лучше, если завершить бой, но иногда это трудно сделать.

Введите этап группового действия! Это дополнительное правило предоставляет этап в конце каждого раунда, во время которого обе стороны должны решить, сражаются ли они дальше, вступают в переговоры или спасаются бегством. Результатом использования этапа группового действия, вероятно, станет большее количество отыгрыша и побегов.

Переговоры: Если обе стороны хотят вступить в переговоры, бой (но не сцена) оканчивается, и начинается взаимодействие.

Если одна из сторон решает вступить в переговоры, но другая сторона выбирает бой, то сражение продолжается как обычно.

Бегство: Если одна из сторон решает спасаться бегством, а другая сторона позволяет это сделать или также желает бежать, то бой оканчивается и начинается взаимодействие.

Каждая сторона уносит с поля боя выведенных из строя членов отряда, если это возможно, в это время может происходить общение. Каждая из сторон может впоследствии принять решение преследовать другую сторону, вариантом развития дальнейших событий может стать погоня или выслеживание (возможно, испытание навыков). Сцена оканчивается только тогда, когда обе стороны расходятся.

Если одна из сторон решает спасаться бегством, но другая сторона выбирает бой, то сражение продолжается как обычно.

Варианты действий

В 3-ей редакции игры любому персонажу был доступен ряд вариантов боевых действий. Вы можете вернуть их в свою игру посредством приведённого ниже материала.

Пробег

Пробег позволяет вам переместиться через пространство противника и продолжить движение, не провоцируя при этом атаки.

Пробег — **Атака**

Вы бежите вперёд, чтобы прорваться через вражеские ряды.

Неограниченный
Стандартное действие **Персональное**

Эффект: Вы движетесь вперёд с вашей скоростью. Каждая клетка, в которую вы входите, должна быть дальше той, где вы начали это перемещение. Во время перемещения вы можете использовать следующий дополнительный талант.

Дополнительный талант
Свободное действие **Рукопашный 1**
Триггер: Вы входите в клетку, смежную с противником, и у вас достаточно скорости, чтобы переместиться через пространство противника, не останавливаясь в нём.
Цель: Противник, в смежной клетке с которым вы перемещаетесь
Атака: Сила против Стойкости
Попадание: Вы можете переместиться через пространство противника, но не можете завершить в нём движение. Ваше перемещение не провоцирует атаки от цели до конца вашего текущего хода.
Промах: Ваше перемещение оканчивается, и вы провоцируете атаку от цели.

Улучшенный пробег

Во время движения вы можете обойти противника на вашем пути.

Требование: Сила 13
Выгода: Во время использования *пробега*, вы получаете бонус черты +4 к броску атаки. Если вы промахиваетесь атакой, сделанной как часть вашей попытки совершить *пробег*, вы не провоцируете атаку со стороны цели.

Затаптывающий пробег

Во время движения вы перебегаете через врага.

Требование: Сила 13, Улучшенный пробег
Выгода: Когда вы попадаете атакой пробега, вы также сбиваете цель с ног. Кроме того, использование дополнительного таланта пробега не требует действия (вместо свободного действия), что потенциально позволяет вам переместиться через пространство не одного существа, а нескольких.

Подсечка

Подсечка позволяет вам сбить врага с ног.

Подсечка — **Атака**

Вы сбиваете врага с ног.

Неограниченный
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Одно существо
Атака: Сила или Ловкость против Стойкости или Реакции (по выбору цели)
Попадание: Цель сбита с ног.
Промах: Вы провоцируете атаку со стороны цели.

Улучшенная подсечка

Вы знаете, как уронить противника.

Требование: Ловкость 13 или Сила 13
Выгода: Во время использования *подсечки*, вы получаете бонус черты +4 к броску атаки. Если вы промахиваетесь атакой, сделанной как часть вашей попытки совершить *подсечку*, вы не провоцируете атаку со стороны цели.

Выведение из строя

Сбив противника с ног, вы можете сделать так, чтобы он оставался на земле.

Требование: Ловкость 13 или Сила 13
Выгода: Когда вы совершаете рукопашную атаку против смежной с вами цели и выкидываете критическое попадание, вы можете использовать *подсечку* как свободное действие. Если смежный с вами противник использует действие, чтобы встать, вы можете совершить по нему стандартную рукопашную атаку как немедленный ответ.

Разоружение

В этой редакции игры нет маневра разоружения из-за проблем, которые он может создать, а также из-за его тактики, которой немногие умеют пользоваться. Но если вам нравится оно вам нравится, и вы готовы решать споры в ситуациях, когда кто-то лишается оружия или предмета, попробуйте ввести в свою игру приведённое ниже правило разоружения.

Разоружение — **Атака**

Вы сбиваете врага с ног.

Неограниченный
Стандартное действие **Рукопашный** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила или Ловкость против Стойкости или Реакции (по выбору цели)
Попадание: Цель роняет один предмет, который держит (на ваш выбор).
Промах: Вы провоцируете атаку со стороны цели.

Улучшенное разоружение

Вы становитесь экспертом по разоружению противника.

Требование: Ловкость 13 или Сила 13
Выгода: Во время использования *разоружения*, вы получаете бонус черты +4 к броску атаки. Если на момент успешного *разоружения* цели одна из ваших рук свободна, вы можете взять в руку предмет, а не дать цели его уронить. Если вы промахиваетесь атакой, сделанной как часть вашей попытки совершить *подсечку*, вы не провоцируете атаку со стороны цели.

Поломка

Снаряжение чудовища мало влияет на его боевые возможности. Список предметов приводится для того, чтобы игрокам было проще представить, что делает чудовище. Тем не менее, используя поломку, вы снижаете эффективность снаряжения противника вместо причинения урона.

Поломка **Атака**

Вместо того, чтобы атаковать врага, вы атакуете его предмет.

Неограниченный ✦ **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашный** оружие
Цель: Один предмет, не являющийся артефактом, который существо держит или несёт.
Атака: Сила против Реакции
Попадание: Выберите один из следующих эффектов.

Оружие или Инструмент: Существо получает накопительный штраф -1 к броскам атаки с использованием этого предмета или инструмента до конца сцены. При критическом попадании штраф равен 1к4 + 1. Если штраф равен -5 — бонус улучшения предмета или, что еще хуже, сам предмет уничтожается.

Доспех: Существо получает накопительный штраф -1 к КД до конца сцены. При критическом попадании штраф равен 1к4 + 1. Если штраф равен -5 — бонус улучшения предмета или, что еще хуже, сам предмет уничтожается.

Прочие предметы: Эффект на усмотрение Мастера. Например, флакон с эликсиром может разбиться.

Промах: Вы провоцируете атаку со стороны существа, держащего или несущего цель.

Улучшенная поломка

Вы становитесь экспертом в ломании вещей.

Требование: Сила 13

Выгода: Во время использования *поломки*, вы получаете бонус черты +4 к броску атаки. Если вы промахиваетесь атакой, сделанной как часть вашей попытки совершить *поломку*, вы не провоцируете атаку со стороны цели.

Единицы действий

Единицы действий ввели в D&D редакции 3,5, в Игровом мире Эберрон. Их введение позволило игрокам сделать игровой процесс более кинематографичным. Изначально, вы могли потратить единицу действия, чтобы добавить переменное число к любому броску к20. *Раскрытая тайна* той же редакции правил предлагала игрокам дополнительные варианты их использования для усиления черт и совершения специальных действий. В итоге, единицы действия показали себя как великолепный ресурс, дающий персонажам преимущества в бою.

Четвёртая редакция в отношении единиц действия пошла дальше. Сейчас, вместо плюсов к броску, единицы действия предоставляют дополнительные действия. Путь совершенства предоставляет дополнительные выгоды от использования единиц действия, а черты и классовые умения могут изменять эффекты единиц действия еще сильнее.

Приведённые ниже дополнительные правила расширяют эффекты использования единиц действия. Используйте их настолько, насколько они подходят вашей игре. Если дополнительное правило предоставляет вам возможность потратить единицу действия для получения выгоды, вы не получаете дополнительное действие в случае её расходования таким образом.

Никаких ограничений

Во время боевой сцены персонаж может потратить столько единиц действия, сколько у него есть. Ограничения на расходование единиц действия помогают ограничить их влияние на боевые сцены и обеспечивают быстрое развитие игры, а также препятствуют их накоплению на важную сцену.

Если вы решите снять ограничение на расходование единиц действия, умения пути совершенства и эпического предназначения, дающие персонажам возможность тратить две или больше единиц действия, вместо этого должны давать персонажам одно дополнительное исцеление.

Бонус к броску

Совершая бросок атаки, спасбросок, проверку характеристики или навыка, вы можете потратить единицу действия, чтобы прибавить к результату броска 1к8.

Бонус к урону

Всякий раз, когда вы бросаете урон, вы можете потратить единицу действия, чтобы нанести дополнительный урон 1 [Оружие], если это была атака оружием, или дополнительный урон 1к8, если она таковой не являлась.

Восстановление таланта на сцену

Промахнувшись атакующим талантом на сцену, вы можете потратить единицу действия, чтобы восстановить этот талант. Если у вас есть классовое умение Псионическое усиление, вы можете потратить единицу действия, чтобы восстановить израсходованные единицы силы, когда вы промахиваетесь усиливаемыми неограниченными талантами.

Потратить исцеление

Вы можете потратить единицу действия, чтобы потратить исцеление на восстановление хитов.

Отмена критического попадания

Вы можете потратить единицу действия, когда противник выкидывает против вас критическое попадание. В этом случае противник рассматривает критическое попадание как обычное.

Переменные защиты

Бой в D&D использует броски атаки, сделанные против статичных защит. КД, Стойкость, Реакция и Воля существа дают целевое число, которое должен достигнуть или превзойти результат броска атаки. Но что, если бы всё было наоборот?

В принципе, сделать это несложно. Вместо того чтобы атакующий совершал бросок атаки, для всех атак назначается базовое значение 10, к которому прибавляются обычные модификаторы атаки. Это как если бы каждый выкидывал 10 на к20 во время нападения.

Затем, применяем обратную логику к защитам. Вместо защиты, равной 10 плюс модификаторы, вводится защита, равная к20 плюс модификаторы. Результат броска равный или меньший, чем значение статичной атаки нападающего, будет означать попадание. А естественная «1» при броске защиты приведёт к критическому попаданию.

Естественная «20» приведёт атаку к промаху, независимо значения атаки нападающего.

Это изменение может показаться незначительным, но оно может иметь интересный психологический эффект, исходя из того как вы смотрите на бой.

Во-первых, когда ваш персонаж совершает атаку, вы и другие игроки смотрите, как Мастер совершает бросок защиты. А когда наступает очередь Мастера совершать атаки, тем, на кого они направлены, приходится активно откидывать защиту. Каждый ход внимание перемещается от атакующего к обороняющемуся. Такой стиль игры может помочь всем оставаться более активными.

Во-вторых, вы можете начать воспринимать бой несколько иначе. Вы будете меньше думать о том, сколько раз вы сможете ударить врага, и больше внимания уделять тому, сколько раз вы можете увернуться и выжить. Такое отношение может заставить некоторых игроков чаще уклоняться от боя, несмотря на то, что сама суть сражения остаётся прежней. Конечным результатом использования переменных защит могут стать менее частые и более интересные сражения в вашей кампании.

Естественная «20» на к20 была краеугольным камнем культуры игры D&D, но с введением этой механики такой результат становится менее значимым. Теперь критическое попадание происходит, когда ваш противник выкидывает «1», а выкинутая вами естественная «двадцатка» всего лишь означает, что атака промахнулась, и она так или иначе, скорее всего, прошла бы мимо на «15» и больше.

Это дополнительное правило, по сути, возлагает ответственность действовать на обороняющегося. Вместо того чтобы представлять критическое попадание как хорошо поставленный удар или мощный эффект, оно изображает цель, которая каким-то образом допустила брешь в своей защите — подставилась под апперкот или уронила щит как раз во время взрыва *огненного шара*.

Подобная смена отношения справедлива также и для обычных атак. Поскольку каждый использует статичное значение атаки, каждое нападение воспринимается как возможность обороняющегося увернуться, а не как возможность атакующего взять ситуацию под контроль. Акцент повествование смещается с того, что делает нападающий, на то, как реагирует обороняющийся. С переменными защитами вы, что вполне естественно, чаще описывает, как вы уклоняетесь, чем то, как вы бьёте врага.